

學習主題名稱 (中系統)	柚鄉總有 E 美	實施年級 (班級組別)	五年級 (上學期)	教學節數	本學期共(21)節
彈性學習課程 四類規範	1. ☒ 統整性探究課程 (☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)				
設計理念	互動與關聯：走讀探究總爺藝文之美，感恩古建築在時代的貢獻。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。				
課程目標	探索藝術人文的互動與關聯，透過資訊科技的應用，由影像記錄藝術美學，體驗創作與感恩古建築對時代的貢獻。				
配合融入之領域 或議題	☐ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 英語文融入參考指引 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☒ 社會 ☐ 自然科學 ☒ 藝術 ☐ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技 ☐ 科技融入參考指引 ☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育				
表現任務	抓住總爺藝文之美 影像拍攝留住總爺藝文之美，文創書卡設計與發表，總爺藝文中心踏查專網製作。				
課程架構脈絡圖(單元脈絡自行增刪)					

總爺之美我來拍
上學期(8)
觀察探索分析



文創藝卡製作
上學期(4)
創作分享



總爺踏查專題網站製作
上學期(9)
資料探討發表

教學期程	節數	單元與活動 名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材 或學習單
1-8 週	8	總爺之美我來拍	藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 藝 2-III-5 能表達對生活物件及藝術作品的看法，並欣賞不同的藝術與文化。 資 E5 使用資訊科技與他人合	1. 攝影構圖探究與實拍 2. 總爺美拍與照片編修	1. 培養學生運用數位相機或手機拍攝影像的能力，為生活留下美好回憶。 2. 運用網路資源進行自主學習	1. 認識：能認知不同的攝影構圖方式，針對喜歡的構圖法加以探究。 2. 運用：應用網路蒐尋器進行構圖資料的蒐集，透過簡報軟體進行資料整理。 3. 操作：使用數位攝影工具，應用所學的構圖法，分組進行實地的拍攝。 4. 分享：實地拍攝後進行檢討，能使用 photocape 影像編輯軟體進行編修，將	1. 口語表達：能說出不同攝影構圖方式與特色。 2. 技能實作：能操作數位攝影工具，應用所學構圖法，	自編教材：攝影構圖技巧教學簡報

			作 產出想法與作品。		，並透過 小組合作 學習完成 學習任務。 3. 學會使用 影像處理 工具進行 照片補救 與編修， 彌補拍照 時的不足。	成果與人分享。	完成指定的 影像拍攝。 3. 文字與圖 像表達： 會運用影 像及簡報 軟體進行 影像編修 與資料整 理。 4. 口語表 達：分享 自己體驗 後的感想。	
9-12 週	4	文創藝卡製作	藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 藝 2-III-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	1. 風景明信片 2. 藝術彈跳卡片	1. 培養學生運用數位媒材，透過藝術創作，美化生活環境與心靈。 2. 能操作常用之影像編輯軟體，學習使用美化圖片的技	1. 操作：能學會 photcape 各種工具的操作技巧，完成明信片與彈跳卡片內外頁創作設計。 2. 運用：將拍攝到的影像素材，運用 photcape 中的編修技巧，融入成品設計中。 3. 分享：展示完成的作品並分享感想。	1. 技能實作：能完成老師指定的 photcape 編修工具操作技巧。 2. 文字與圖像表達：能設計出風景明信片及藝術	自編教材：照片編修自己來 photcape 操作手冊

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

					巧，增添照片的趣味性。		彈跳卡片，並與大家分享。	
13-21 週	9	總爺踏查專題網站製作	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 社 2b-III-1 體認人們對社會事物與環境有不同的認知、感受、意見與表現方式，並加以尊重。	1.google 協作平台功能操作初體驗 2.google 協作平台總爺專題網站	1. 能使用 google 協作平台設計網頁，以照片美編工具進行影像及文字資料整理呈現。 2. 能運用分組討論將拍攝到的總爺新亮點的影像紀錄及素材，設計編排完成網站。 3. 依分組完成的 google 協作平台進行展示報	1. 操能：能依老師提示的技能進行分組學習並熟悉 google 協作平台功能操作。 2. 運用：能運用 photocape 影像編輯軟體進行網站意象的橫幅設計。 3. 分享：能利用 google 協作平台共編技巧，共編完成網站設計並與同儕分享。	1. 技能實能：能完成老師指定的 google 協作平台功能操作技巧。 2. 社群網絡整合：能設計完成總爺踏查專題網站並與同儕分享。	自編 google 協作平台操作說明範例文件教材（簡報）

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

					告，並分 享製作想 法歷程及 心得。			
--	--	--	--	--	-----------------------------	--	--	--

- ◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。
- ◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

學習主題名稱 (中系統)	柚腦激盪 E 點通	實施年級 (班級組別)	五年級 (下學期)	教學節數	本學期共(21)節
彈性學習課程 四類規範	1. ☒ 統整性探究課程 (☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)				
設計理念	互動與關聯：運程式軟體展現花燈藝術之美，體認家鄉產業生產所面臨的自然困境。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。 E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。				
課程目標	探索家鄉產業應用的互動與關聯，透過程式軟體創作花燈藝術，培養美感體驗，能理解家鄉產業生產所面臨的自然困境。				
配合融入之領域 或議題	☐國語文 ☐英語文 ☒英語文融入參考指引 ☐本土語 ☐數學 ☐社會 ☒自然科學 ☒藝術 ☐綜合活動 ☐健康與體育 ☐生活課程 ☐科技 ☒科技融入參考指引 ☐性別平等教育 ☐人權教育 ☐環境教育 ☐海洋教育 ☐品德教育 ☐生命教育 ☐法治教育 ☐科技教育 ☐資訊教育 ☐能源教育 ☐安全教育 ☐防災教育 ☐閱讀素養 ☐多元文化教育 ☐生涯規劃教育 ☐家庭教育 ☐原住民教育☐戶外教育 ☐國際教育				
表現任務	為柚鄉產業腦力激盪 E 點通 1. 簡報柚子燈並以 Scratch 創作柚子燈動畫，設計除柚天敵動畫遊戲，呈現家鄉產業生產的自然困境。				
課程架構脈絡圖(單元脈絡自行增刪)					

E程式初體驗
下學期(4)
觀察探索分享



柚燈E起亮
下學期(6)
創作發表



柚敵激戰秀E下
下學期(11)
蒐集仿作分享

教學期程	節數	單元與活動 名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材 或學習單
1-4 週	4	E 程式初體驗	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 國 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。	1. Scratch 程式動畫軟體初體驗 2. 簡報柚子燈的樣式	1. 能安裝或使用線上版 Scratch 程式動畫軟體學習程式設計 2. 能知悉 Scratch 程式軟體的角色、場景及程	1. 認識與使用：認識 Scratch 動畫軟體使用與基本介面操作。 2. 操作與應用：熟悉線上版 Scratch 程式軟體的角色、場景與程式流程操作設計。 3. 搜尋及分享：搜尋柚子燈的樣式並製作成簡報分享	1. 技能實作：能依老師指示正確操作 scratch 軟體 2. 文字與圖像表達：發表柚子燈的樣式簡報並	自編教材：scratch 軟體角色、場景及程式流程操作說明範例文件教材（簡報）

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

					式流程操作介面 3.能搜尋柚子燈的樣式並整理製作成簡報發表		與同儕分享	
5-10 週	6	柚燈 E 起亮	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 國 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。	1. Scratch 功能進階應用。 2. 柚子造型花燈動畫設計	1. 能使用 Scratch 創作出外觀顏色變化的柚子造型花燈 2. 能展示柚子燈並說明特色	1. 使用與創作：以 Scratch 動畫軟體創作出柚子造型花燈。 2. 發表：以螢幕廣播呈現柚子燈的特色	1. 設計創造：能設計出 1 個柚子花燈造型動畫 2. 文字與圖像表達：展示發表自己創作的柚子燈	自編教材：scratch 軟體角色、場景及程式流程操作說明範例文件教材（簡報）
11-21 週	11	柚敵激戰秀 E 下	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 自 ai-III-1 透過科學探索了解現象發生的原因或機制，滿足好奇心。	1. 柚子的天敵與防治大作戰 2. 柚敵激戰 Scratch 遊戲設計	1. 能搜尋柚子的天敵及防治的方法 2. 能設計 Scratch 誘敵作戰遊戲	1. 搜尋及發表：搜尋柚子天敵及防治方法並發表。 2. 認識與使用：認識 Scratch 動畫軟體誘敵作戰遊戲介面設計，將搜尋的柚子天敵角色及防治方法融入其中。 3. 發表：以螢幕廣播呈現作戰遊戲的特色。	1. 文字與圖像表達：簡報發表柚子的天敵知識及防治方法 2. 設計創造：創	自編教材：scratch 軟體角色、場景及程式流程操作說明範例文件教材（簡報）

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

							作出1個Scratch動畫柚敵作戰遊戲 3. 口語表達： 發表柚敵作戰遊戲特色	
--	--	--	--	--	--	--	---	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。